

おわりに

「道具としてのコンピュータ」の活用の代表例を紹介してきました。このハンドブックで紹介したものは、その可能性のごく一部に過ぎません。

知的道具としてコンピュータを活用した場合、少なくともドリル学習やチュートリアル型などのC A I的な活用より、学ぶ側は生き生きとします。

これは、コンピュータが生き生きとさせたのではなく、「生徒に主体性をもたせた学習展開が可能となった。」「問題解決学習が可能となった。」など、学習改善がなされたからです。

また、教具の一部にコンピュータを活用するとこれまでの授業に比べて、大変効率の良い授業展開や分かり良い資料の提示、実験処理が可能となります。これも、コンピュータによる授業改善の一部となります。

児童・生徒にとってコンピュータを「道具として自分で活用したり」、「見る機会」が増えれば、コンピュータの活用能力の育成を中心に「情報活用能力」の育成が図られるものと思います。

このハンドブックはこのように「授業改善」の補助道具としてコンピュータを活用していただきたいとの願いからまとめました。「一入門編一」同様に、入門者の方にも理解して頂けるよう、ロゴ言語を使いながらわかり良い内容となるよう努力したつもりです。しかし、一人で執筆したために、内容、構成に不十分な面が多々あると思いますが、学校でのコンピュータの活用と言う面から活用して頂ければ幸いです。

最後に、先生方のきたんのないご意見、ご教示を賜われますようお願い申し上げます。

なお、ロゴジャパン社殿には、ソフトの借用、資料の提供等このハンドブックの執筆上色々ご協力頂きましたことに感謝申し上げます。

(執筆者) 新潟県立教育センター 指導主事 池田雄彦